

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成30年9月20日 (2018.9.20)

【公開番号】特開2018-122148(P2018-122148A)
 【公開日】平成30年8月9日 (2018.8.9)
 【年通号数】公開・登録公報2018-030
 【出願番号】特願2018-88126(P2018-88126)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

【F I】

A 6 3 F 13/533

A 6 3 F 13/30

G 0 6 F 3/0481 1 5 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年7月12日 (2018.7.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

仮想カメラが配置されたゲームフィールドにおいて進行するビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、

前記ユーザ端末に、

前記仮想カメラにより得られる情報に基づいてゲーム画像を生成する生成機能と、

前記ゲーム画像と、前記ゲームフィールドの少なくとも一部に対応するマップとを出力装置に出力する出力機能と、

前記マップに含まれる選択オブジェクトが選択された場合、当該選択オブジェクトに対応する前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトが指定されたものとして所定の処理を実行する実行機能とを

実現させるためのプログラム。

【請求項 2】

前記実行機能では、所定のキャラクタによる行動の対象を前記選択オブジェクトに対応する前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトとする処理を、前記所定の処理として実行する機能を

実現させるための請求項 1 記載のプログラム。

【請求項 3】

前記出力機能では、前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトの位置を前記選択オブジェクトにより示す前記マップを出力する機能を

実現させるための請求項 1 または請求項 2 記載のプログラム。

【請求項 4】

通信ネットワークと、サーバと、ユーザ端末とを備え、仮想カメラが配置されたゲームフィールドにおいて進行するビデオゲームの進行を制御するシステムであって、

前記仮想カメラにより得られる情報に基づいてゲーム画像を生成する生成手段と、

前記ゲーム画像と、前記ゲームフィールドの少なくとも一部に対応するマップとを出力

装置に出力する出力手段と、

前記マップに含まれる選択オブジェクトが選択された場合、当該選択オブジェクトに対応する前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトが指定されたものとして所定の処理を実行する実行手段とを含む

ことを特徴するシステム。

【請求項 5】

仮想カメラが配置されたゲームフィールドにおいて進行するビデオゲームの進行を制御する機能をユーザ端末に実現させるためのプログラムであって、前記仮想カメラにより得られる情報に基づいてゲーム画像を生成する生成機能と、前記ゲーム画像と、前記ゲームフィールドの少なくとも一部に対応するマップとを前記ユーザ端末に出力させる出力情報を当該ユーザ端末に送信する送信機能と、前記マップに含まれる選択オブジェクトが選択された場合、当該選択オブジェクトに対応する前記ゲームフィールドに配置されたオブジェクトが指定されたものとして所定の処理を実行する実行機能と、を備えるサーバから前記出力情報を受信する機能をユーザ端末に

実現させるためのプログラム。